


# ألعاب المشاركة

تأليف وإعداد
دكتور
محمد محمد الشحات

رسوم
الجـــــوهرى

مكتبة الإيمان بالمنصورة

# التليفون

※ الأدوات المستخدمة:

قطعتين من الكرتون يصنع منهما اسطوانتين فى اتساع فتحة كوب الماء - اسطوانتين من الورق المقوى دوبارة قوية طويلة، نقص الاسطوانتين على قدر محيط ورقتى الكرتون ونلصقها بها ثم تمرر الدوبارة عبر الاسطوانتين وتثبت وتدهن بألوان مختلفة.

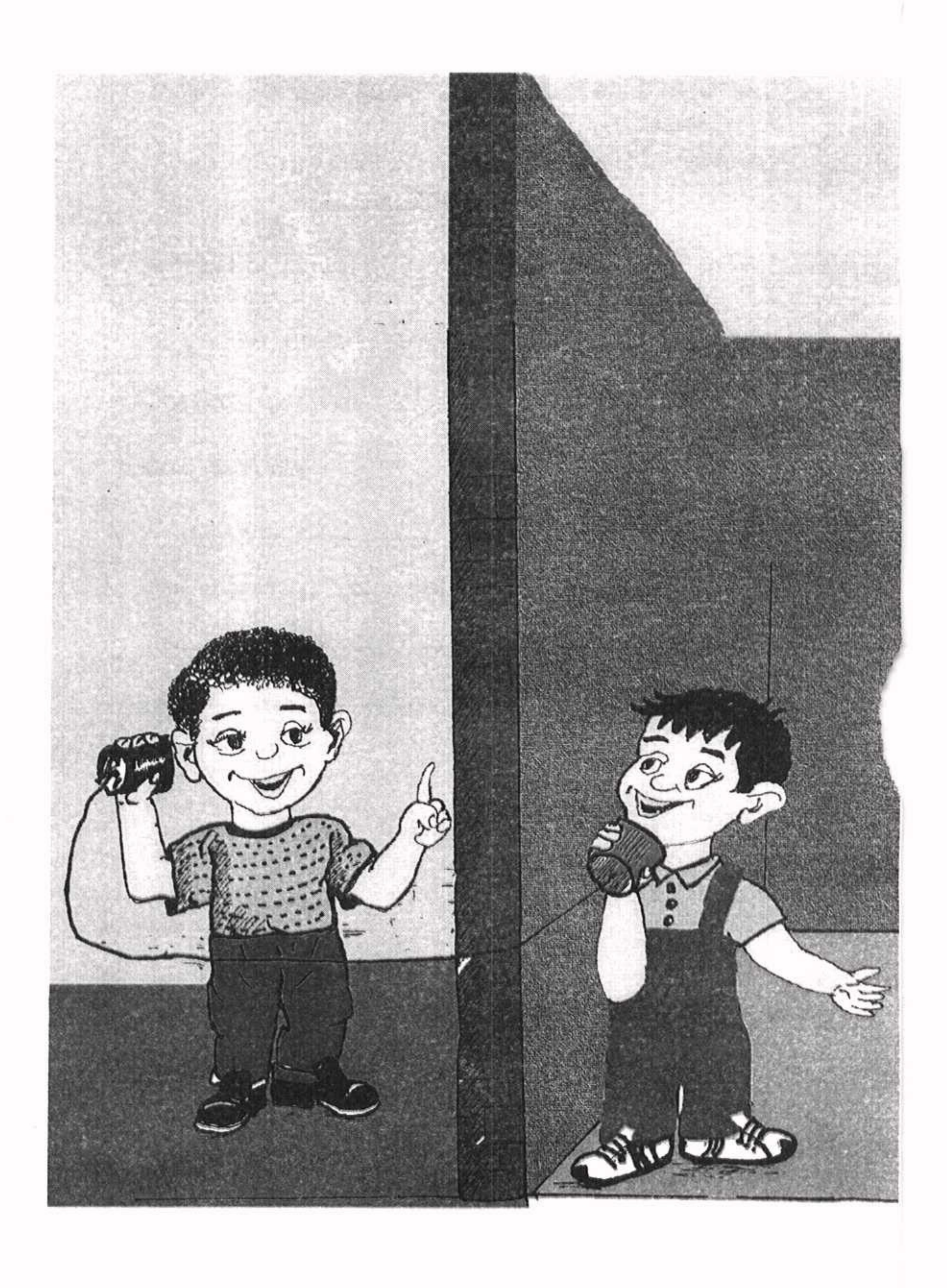
※ طريقة الأداء:

يجمع الأطفال المشتركين فى اللعب ويقوم القائد بشرح طريقة أداء لعبة التليفون حتى يتعرف الأطفال على كيفية الأداء بدون أخطاء ثم ندعو أحد الأطفال الجدد إلى التوجه ناحية باب الغرفة متظاهراً بأن هذا المكان هو المنزل وأن الاسطوانة هى جهاز التليفون وندعوا طفلاً من الفريق الأحمر مثلاً إلى الاتصال بزميله فى المنزل وليكن أحد أفراد الفريق الأزرق ويتحدث إليه أو يحكى له لغزاً ويطلب منه حله.

تحديد الفائز.

يفوز الفريق الذى يحل أكبر عدد من الألغاز.

*****



# الـــحـكـايـات الخـرافـيـة

**※ الأدوات المستخدمة:**

رسومات توضيح إحدى الحكايات الخرافية لذات الرداء الأحمر.

وتكون مثلاً: طفلة، ذئب، جدة، صياد.

**※ طريقة الأداء:**

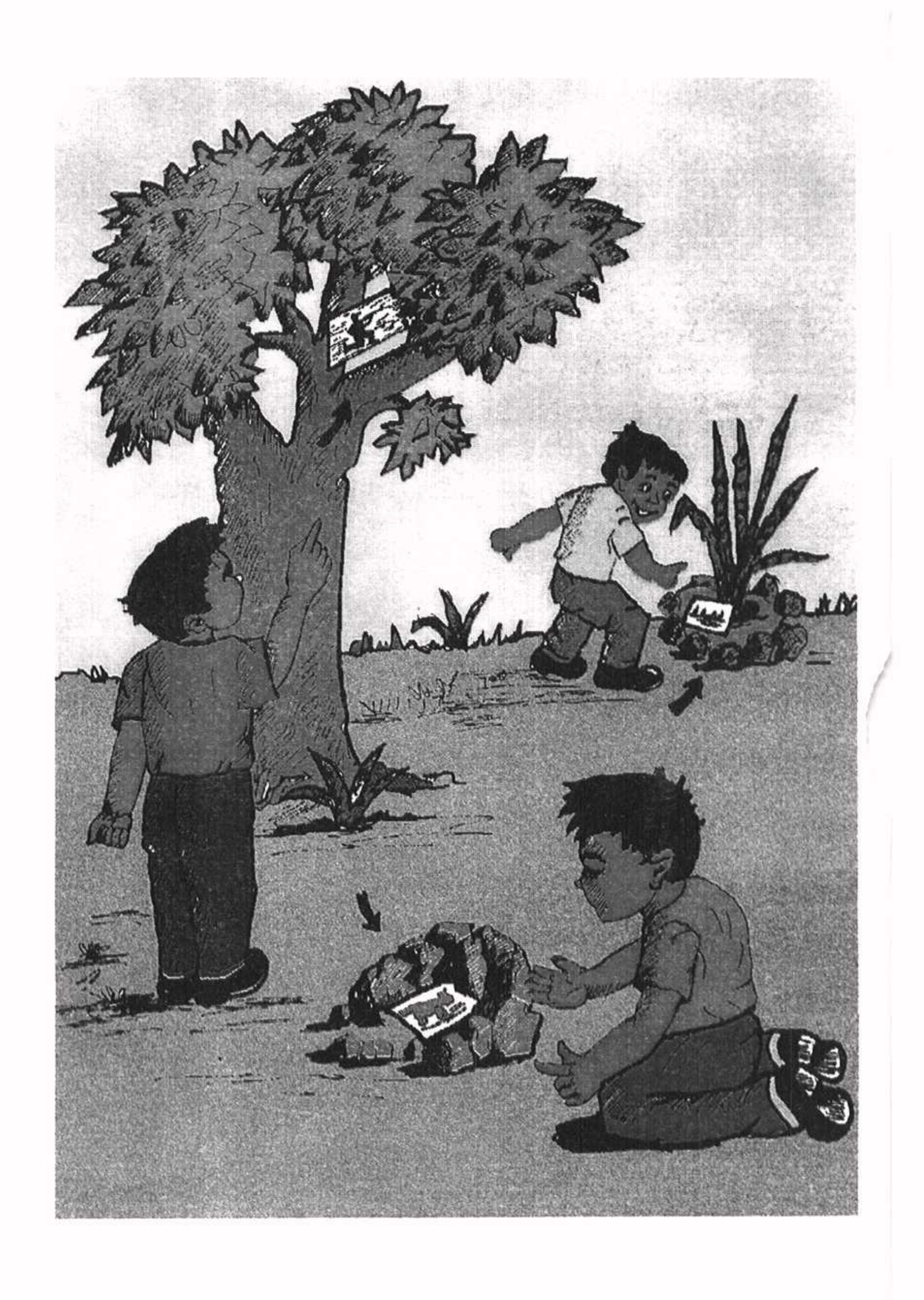
يقوم قائد العب بتقسيم الأطفال المشتركين فى اللعب إلى مجموعات متساوية وشرح اللعبة وكيفية أدائها ثم يعطى إشارة البدء باللعب فيقسم الأطفال إلى مجموعات بقدر عدد نسخ الرسومات وتقوم كل مجموعة بالبحث عن الرسومات التى تكون الحكاية.

**※ تحديد الفائز:**

تفوز المجموعة التى تجمع الرسومات أولا.

**ملحوظة:** يجب سرد الحكاية على الأولاد قبل بدايه اللعب.

※※※※※



# الكنز المغمور

※ الأدوات المستخدمة:

٤ علب صغيرة ـ أكياس بلاستيك ـ حبال صغيرة ثلاث قطع حلوى

※ طريقة الأداء:

يقوم أربعة أطفال بوضع ثلاثة قطع حلوى مغلفة فى أكياس بلاستيك ثم توضع الهدية فى الكيس الرابع مخبأة كذلك، ثم يوضع الكل فى العلب الصغيرة وتملأ بالماء تحدد نقطة البداية ونقطة النهاية كما هو موضح فى الصورة وتوضع بعض العوائق السهلة مثل قوالب الطوب، وحبل بين نقطة البداية والنهاية، ويقوم أربعة أطفال باجتياز العوائق ويصلوا إلى العلب الصغيره ويأخذ كل طفل علبة ويعود بها إلى نقطة البداية.

ذلك دون أن يسكب نقطة ماء يأخذ هديته.

※ تحديد الفائز:

إذا نجح الطفل فى العودة لنقطة البداية دون أن يسكب نقطة ماء يأخذ هدية.

يمكن استخدام الرمال بدل الماء لصغار السن.

※※※※※



# النـفـق

**※ الأدوات المستخدمة:**

مجرى رملى ويحفر به نفق - بلى - كرات بنج بونج.

**※ طريقة الأداء:**

يقوم القائد بتجميع الأطفال المشتركين فى اللعبة وشرح اللعبة شرحاً وافياً حتى يتفهمها الأطفال وبعد ذلك يقوم الأطفال باعداد مجرى رملى بعد تنديتة ويحفر به نفق ثم يقومون فرداً فرداً أو كمجموعة يقذف البلى أو كرت البنج بنج بحيث تمر خلال النفق إلى الجهة الأخرى ويمكن كذلك عمل حفر تقع فيها الكرات أو البلى بعد اجتياز النفق.

**※ تحديد الفائز:**

الطفل الفائز هو الذى يجتاز النفق ودخول الكرات أو البلى داخل الحفرة.

※※※※※



# سباق الجراد

* الأدوات المستخدمة:

مساحة من الأرض خالية من العوائق.

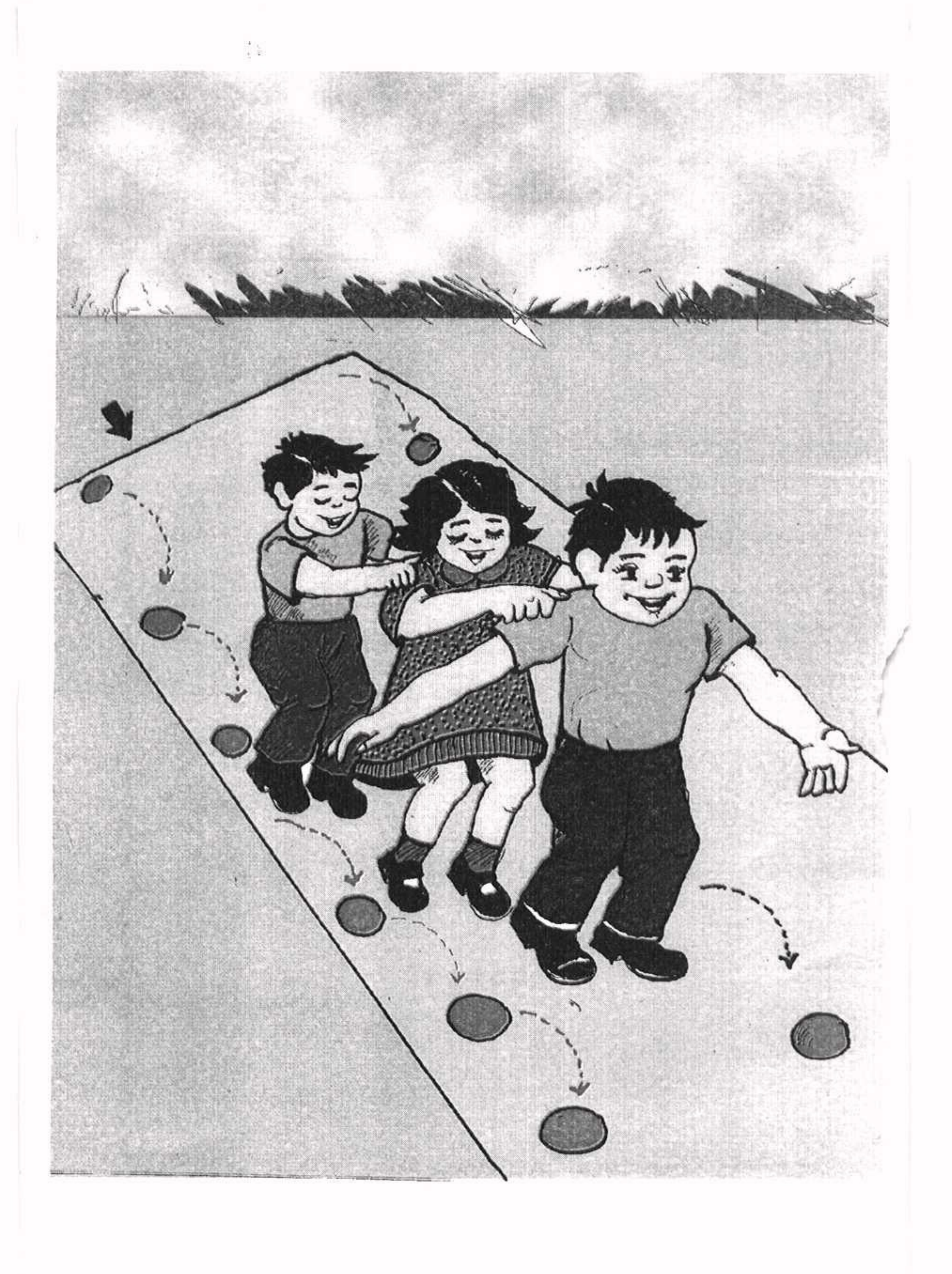
* طريقة الأداء:

يقوم القائد بشرح اللعبة للأطفال حتى يستطيعوا أداء اللعبة بدون أخطاء ويقسم الأطفال إلى مجموعات متساوية وتقف مجموعة الأطفال فى طابور ويوضع كل طفل يديه فوق كتف زميله الذى يسبقه، وتحدد نقطة البداية ونقطة النهاية ويقوم الأطفال بالقفز ناحية نقطة النهاية بحيث لا تنفصل أيديهم من فوق كتف زملائهم، والطفل الذى تنفصل يدية يعيد فريقه السباق من نقطة الانطلاق.

* تحديد الفائز:

يفوز الفريق الذى يصل أولاً مع مراعاة قواعد اللعبة.

*****



# الصياد وطائر السمان

## * الأدوات المستخدمة:

مساحة من الأرض الخاليه كملعب الحضانة أو فناء المنزل.

## * طريقة الأداء:

يقسم الأطفال إلى مجموعات مكونة من فردين يقفا متلاصقين واليد الخارجية توضع فى الوسط ويقوم أحد الأطفال بدور صائد السمان، ويجرى وراء الطفل الذى يحاول أن ينجو يلجأ إلى شجرة وهى ذراع أحد الأطفال الموضوعة فى الوسط فيضع يده فيها ويده الأخرى إلى جواره وعندئذ يقوم رفيق الطفل الشجرة بالجرى متقمصاً دور السمان ويجرى وراءه الصياد وإذا أمسك به يحوله إلى صياد.

## * تحذير الفائز:

الطفل الفائز هو الذى يلتزم بقواعد وشروط اللعبة.

*****



# النهار والليل

* الأدوات المستخدمة:

خطوط من الجير.

* طريقة أداء:

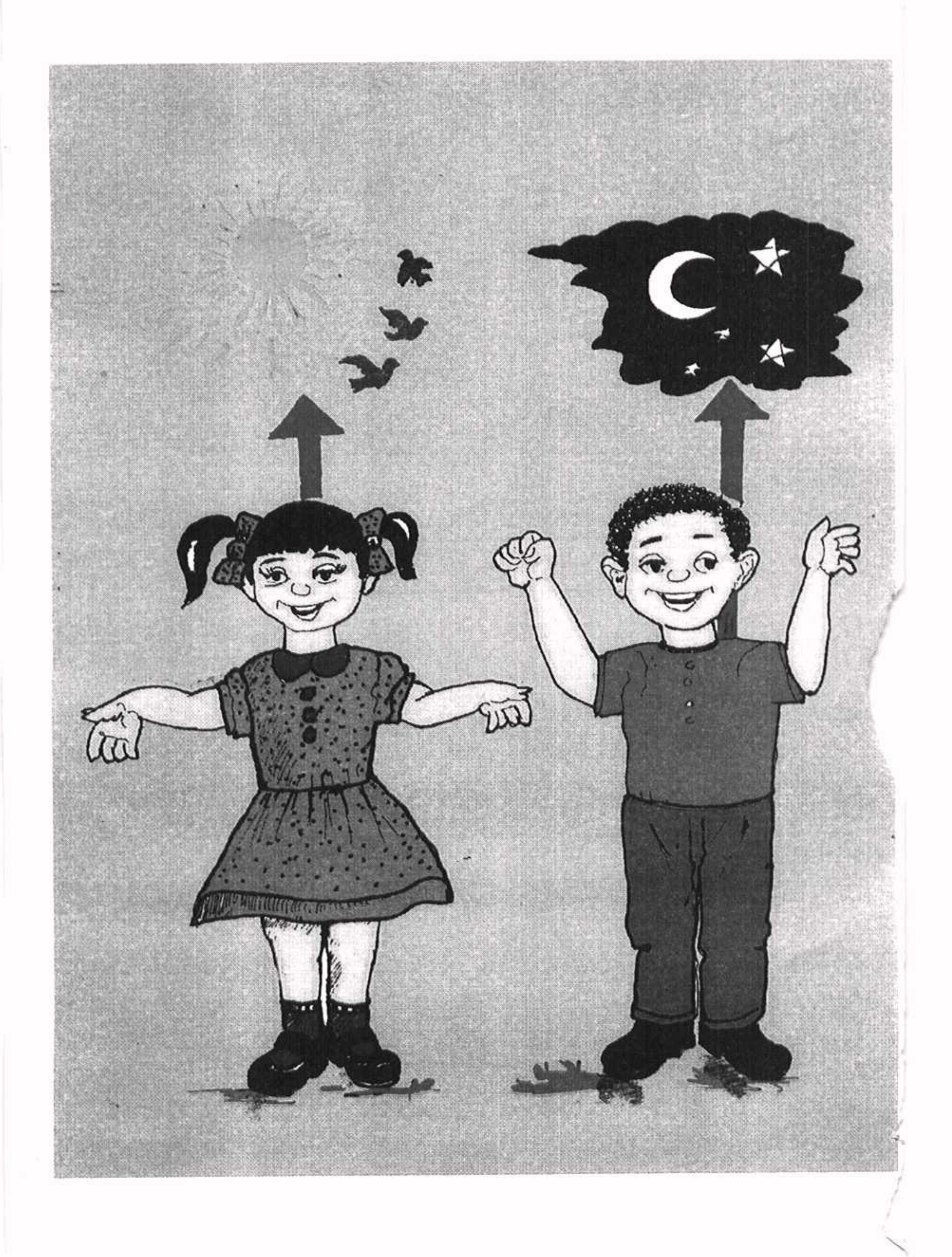
يقسم الأطفال إلى مجموعنين المجموعة الأولى تمثل النهار بتقليد العصافير فيحركون أيديهم فى مستوى الكتف أو يقلدون الفراشات بفتح أذرعهم ويتحركون فى إيقاع إلى أعلى ولأسفل أما الأوائل الذين يمثلون الليل فيقلدون الفراشات المضيئة ليلا وذلك بأن يفتحوا أصابعهم الخمسة ثم يضموها فى شكل قبضة.

وعند بداية اللعب تقول المربية أو قائد االلعب «نهار» فيقوم الأطفال بتقليد حركات العصافير أو الفراشات النهارية وعند صيحة «ليل» يحاول هؤلاء الهروب من فراشات الليل حتى لا يمسكوا بهم ويمكن لقائد اللعبة أن يبدل الصيحة وهكذا.

* تحديد الفائز:

يفوز الطفل الذى يلتزم بقواعد وشروط اللعبة.

*****



رقم الإيداع بدار الكتب ٧٤٢٣ / ١٩٩٧

دار النصر للطباعة الإسلامية
٢ - شارع نشاطي شبرا القاهرة
الرقم البريدى — ١١٢٣١